

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya kemajuan teknologi setiap tahun, terutama dalam bidang digital internet sekarang banyak mengubah cara berfikir masyarakat dalam memahami dunia modern era digital, hal itu juga termasuk dapat mengubah kehidupan mereka sehari-hari. Belanja, interaksi, dan media sosial adalah semua contohnya. Salah satu kemajuan teknologi yang dikenal sebagai kemampuan untuk merancang produk yang dapat dilihat dan digunakan secara baik adalah salah satu kemajuan teknologi *UI/UX*. Kemajuan ini meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam menggunakan barang atau jasa tersebut dengan menggunakan sarana digital maupun internet. Jika sebelumnya memasarkan dan membeli produk dilakukan dengan *offline*, sekarang dengan adanya internet, semuanya dapat dilakukan secara *online*. Dengan perkembangan teknologi, belanja sekarang dapat dilakukan melalui *website* (Haryuda et al., 2021).

Komoditas merupakan sebuah barang atau produk yang dapat diperjual belikan agar menghasilkan keuntungan yang bisa didapatkan oleh produsen, yang termasuk hasil komoditas yaitu hasil pertanian. Permasalahannya yang didapat adalah memiliki potensi komoditi tapi tidak memahami dan mengetahui bagaimana cara mengeksplor potensi tersebut. Sehingga banyak pihak yang tak berwajib lebih banyak mengambil keuntungannya. *Website* komoditiku merupakan *website* penjualan produk komoditas pada toko pertanian (Kios Pertanian Aldi) yang menyediakan produk pertanian seperti obat-obat pertanian, bibit padi dan pupuk, pakan ayam dan ikan hingga produk pertanian yang lainnya. Namun, kios aldi pertanian sendiri belum memiliki *prototype* desain *e-commerce*, bahkan tidak memiliki *website*. Untuk merancang *prototype* situs *web* toko *online*, peneliti harus memastikan bahwa pengguna menikmati produk yang dirancang dengan mudah, dan juga harus membuat *user interface* dari pengalaman pengguna yang mempunyai keresahannya.

Pada perancangan tersebut menggunakan pendekatan *Design Thinking* proses ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu *Emphatize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*. Metode ini digunakan untuk mengutamakan desain yang lebih ramah pengguna dan mudah digunakan, yang menghasilkan fungsionalitas yang baik. Karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk membuat situs *web* yang ramah pengguna (Syabana et al., 2020). Dengan menggunakan metodologi *Design Thinking* ini, diharapkan perancangan *user interface* dan *user experience* akan menjadi lebih mudah bagi masyarakat untuk menemukan produk komoditas, serta membantu masyarakat lokal atau daerah untuk mengetahui dan memahami cara mengeksplor potensi komoditi yang dimiliki serta dapat meningkatkan perekonomian para pelaku UMKM di masyarakat.

1.2 Perumusan Masalah

Dengan mengacu pada latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, maka dapat dirumusan masalah yang di akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang *User Interface* dan *User Experience* pada *website* komoditiku menggunakan metode *Design Thinking*.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah melakukan perancangan *user interface* dan *user experience* pada *website* komoditiku menggunakan metode *design thinking* yang dapat membantu *user* dalam pembelian produk pertanian dalam penggunaan *website* komoditiku kedepannya.

1.4 Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1.4.1 Bagi Pengguna

1. Menyediakan wadah bagi pelaku UMKM komoditi untuk menjual produk komoditas dengan mudah.

2. Membuka ruang bagi pelaku UMKM komoditi untuk meningkatkan usaha yang di peroleh dari hasil penjualannya.
3. Memudahkan interaksi pengguna *website* agar bisa dipahami dalam perancangan *website* ini kedepannya.

1.4.2 Bagi Peneliti

1. Meningkatkan pemahaman peneliti untuk membuat perancangan *ui/ux* design dengan menggunakan metode *design thinking*.
2. Meningkatkan pemahaman peneliti untuk bagaimana menyelesaikan permasalahan yang ada di pengguna.

